

 Ciclo de Perfeccionamiento Docente

RUTA HACIA LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL



EL EQUIPO



Facilitador Técnico.
Mediador en soluciones
informáticas.



Prof. de enseñanza
Primaria, Lic en Educación
Inclusiva y Efectiva.
Especialista en Educación
Primaria y TIC.



Licenciada en letra.s,
analista de sistemas,
doctoranda en ciencias
humanas y sociales (en
instancia de tesis.



Analista programador y
facilitador técnico en
nuevas tecnologías.



Facilitador Técnico.
Mediador en soluciones
logísticas.



Profesora en Ciencias de
la Educación y Lic. en
Educación Inclusiva y
Efectiva.



Prof. de Historia.
Licenciada en Aprendizaje
Inclusivo y Efectivo.
Tecnóloga Educativa.

RUTA HACIA LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL

- **Sistema del SIRYC.**
- **Propulsores: SEDII.**
- **NIVEL – CICLO:** Todos los Niveles y Modalidades.
- **CARGA HORARIA:** 40 horas reloj.
- **MODALIDAD:** Semipresencial.
- **9 encuentros virtuales.**
- **Un encuentro final presencial.**
- **No cómputo y certificaciones.**



Rúbrica

INDICADORES	Logrado	En proceso	No logrado
Asistencia completa (80% para la aprobación), incluida la instancia presencial de noviembre			
Compromiso con el aprendizaje y participación activa a través del chat y dinámicas presentadas (realizar las actividades obligatorias en el momento).			
Uso de entornos virtuales y herramientas presentadas en cada módulo.			
Coevaluación y retroalimentación entre pares siguiendo la escalera de Wilson.			
Presentación del desempeño final en tiempo y forma.			
Ética profesional, respeto y honestidad académica.			
Comportamiento adecuado en las instancias virtuales (identificación por nombre y apellido, apagar el mic., prender cámara, cuidar los fondos, etc.)			

SEDII

RAD

SEDII

A PARTIR DE ESTE MOMENTO INICIAMOS CON EL DESARROLLO DEL TEMA:



HOJA DE RUTA

FUNDAMENTOS
DE LA ALFABETIZACIÓN
DIGITAL

**LAS TIC, LAS
TAC Y LAS TEP.**

**INTERACCIÓN
EN MURAL:
PADLET.**

RECREO

RETROALIMENTACIÓN

**Muestra de
herramientas efectivas
para las TIC, las TAC, y
las TEP**

ASISTENCIA

CIERRE





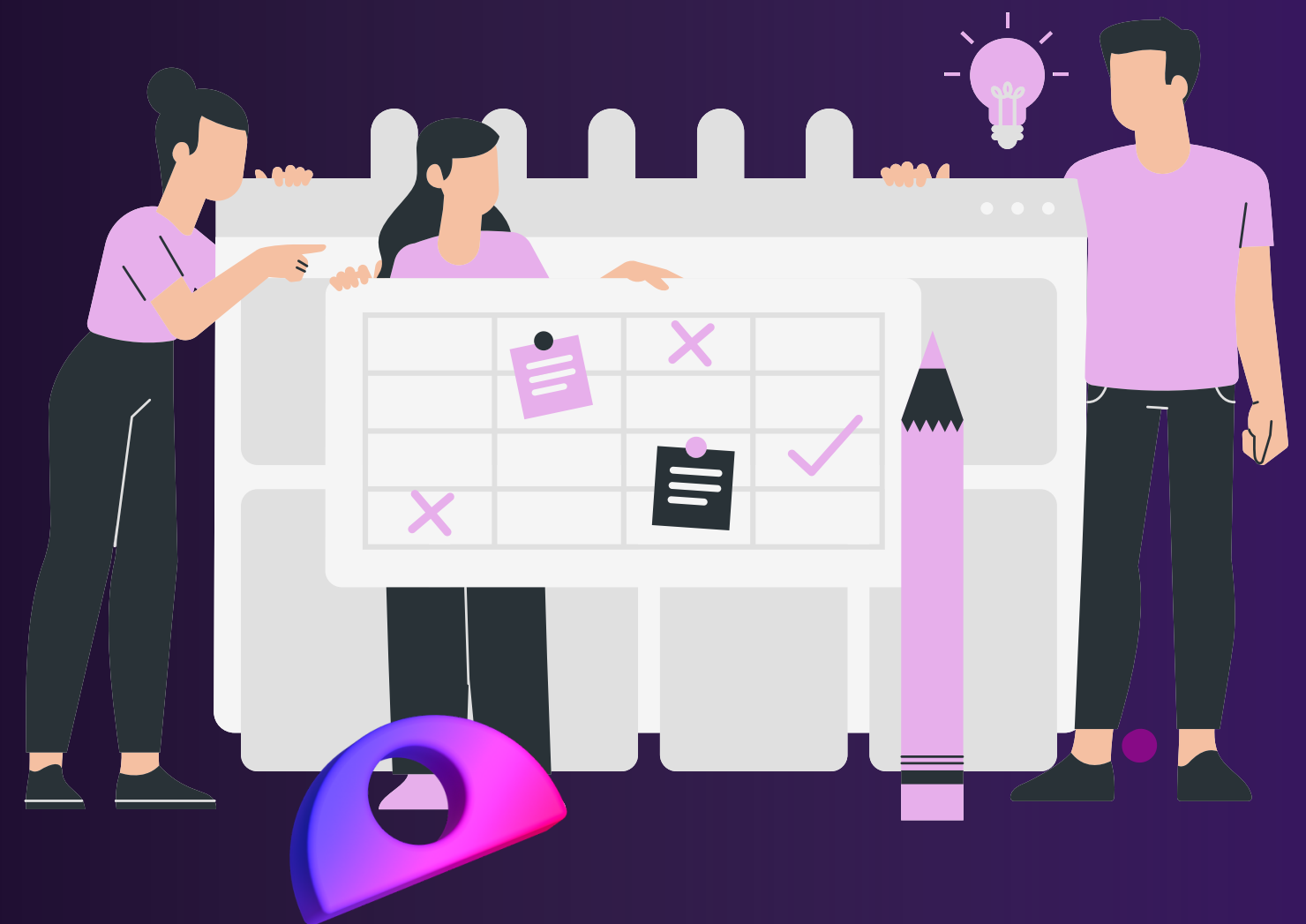
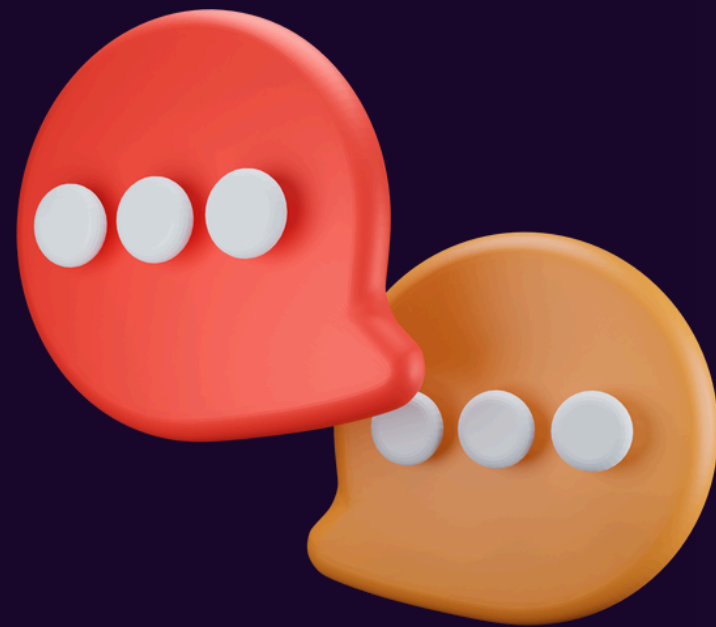
ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Para desenvolvernos de manera adecuada en el entorno actual es necesario tener acceso a nuevos saberes y habilidades referentes a nuestra época y contexto, tales como manejar dispositivos tecnológicos y comprender su lógica de funcionamiento, conocer los buscadores de internet y cómo presentan la información, utilizar adecuadamente el correo electrónico y sus posibilidades, usar programas y aplicaciones para realizar acciones y creaciones originales, y entender los términos de una convivencia segura en la web.



¿QUÉ ENTENDEMOS POR ALFABETIZAR?

1. Aprender
2. Educar
3. Capacitar
4. Instruir
5. Leer
6. Escribir
7. Comprender
8. Comunicar
9. Interpretar
10. Integrar



CONCEPTO:



La alfabetización digital se define como la habilidad de un individuo para comprender y utilizar la tecnología informática de manera efectiva en diversos contextos de la vida cotidiana. Esto incluye no solo el manejo básico de herramientas y plataformas digitales, sino también el desarrollo de competencias comunicativas, sentido crítico y capacidad de análisis para interpretar y valorar la información. Además, implica la habilidad para crear mensajes propios y contribuir a la mejora del entorno digital, fomentando un uso responsable y democrático de Internet y las redes.

La alfabetización digital forma a las personas para participar activamente en la sociedad digital, generando nuevas oportunidades sociales y económicas para ellos y sus comunidades.



Industria 4.0

○ Primera Revolución Industrial (finales del siglo XVIII - mediados del siglo XIX):

1769, 1784, 1799

○ Segunda Revolución Industrial (mediados del siglo XIX - principios del siglo XX)



1870, 1885

○ Tercera Revolución Industrial (mediados del siglo XX)

1969, 1971.


○ Cuarta Revolución Industrial (siglo XXI)

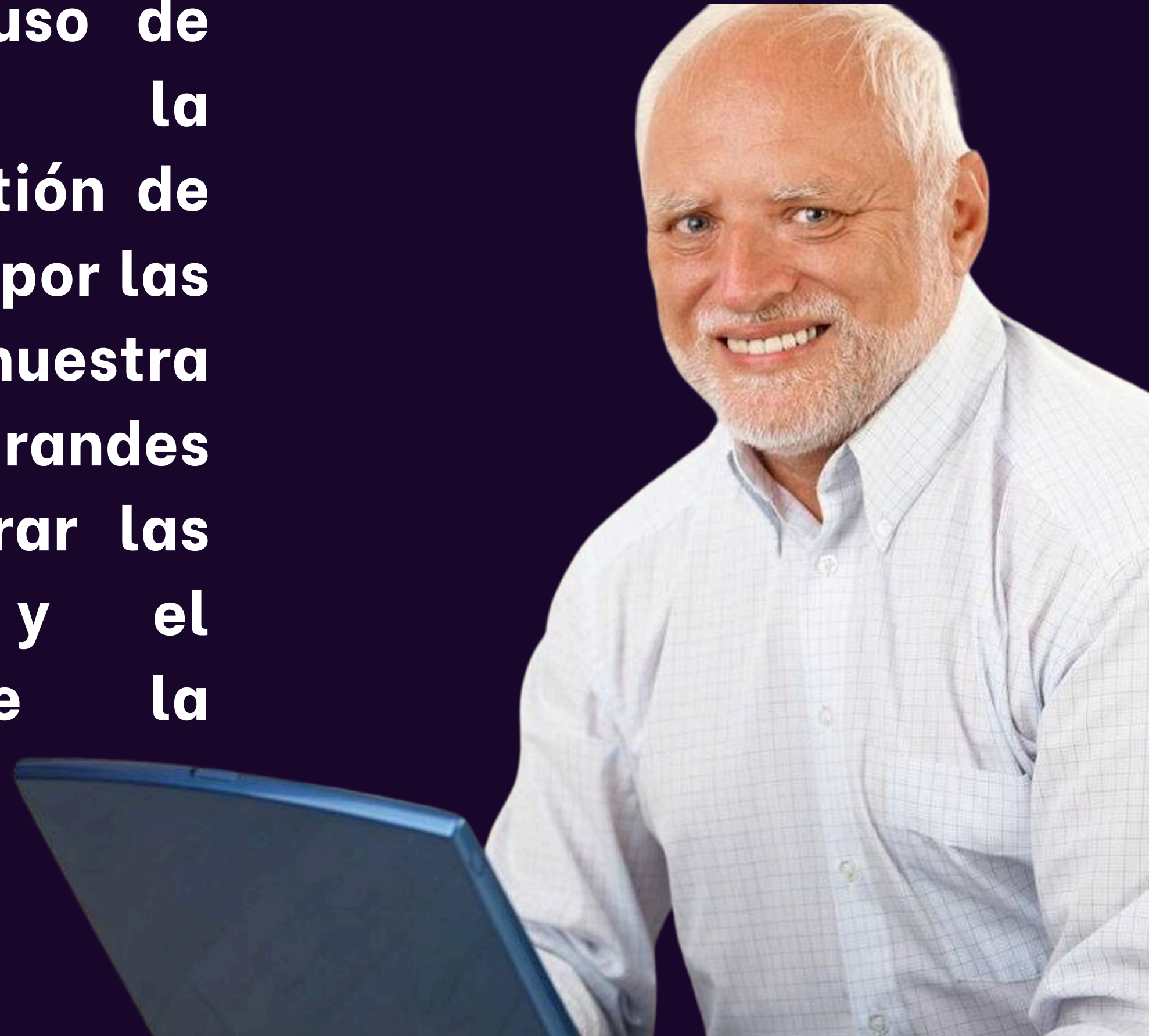


LINEA DE TIEMPO.





 La alfabetización digital entonces abarca habilidades como el uso de dispositivos tecnológicos, la navegación en internet, la gestión de información en línea, el respeto por las generaciones que marcaron nuestra historia, reconocer los grandes avances tecnológicos, considerar las cuestiones de seguridad y el pensamiento crítico sobre la información digital.



TRAYECTORIA DE LOS ANALOGISMOS A LA DIGITALIZACIÓN:





- **Baby Boomers** (nacidos entre 1945 y 1964).
- **Generación X** (nacidos entre 1965 y 1981).
- **Generación Y o Millennials** (nacidos entre 1981/2 y 1995).
- **Generación Z o Centennials** (nacidos a partir de 1996 y hasta el presente).



MILLENNIAL

Nacieron entre 1981 y 1995

Se comunica mejor con texto

Objetivos mediano y largo plazo

Está conectado a la red

Buscan desafíos y apuestan por el equilibrio vida/carrera



CENTENNIAL

Nacieron entre 1996 hasta la actualidad

Se comunica mejor con imágenes

Objetivos a corto plazo

Está hiper conectado a la red

Están en pro de la contribución y la movilidad



ACTIVIDAD CON MENTÍMETER



ENLACE A LAS INTERVENCIONES: CLICK AQUÍ. https://static.mentimeter.com/screenshot/pdfs/Untitled%20presentation.pdf?seriesId=altyftqjtrt9t85b75261w03foncywm7&screenshotTargetUrl=https%3A%2F%2Fwww.mentimeter.com%2Fpreview&_gl=1*2fydux*_ga*MTIxMDgyMDIyMC4xNzEoODI4NTg4*_ga_5V8GZ3NSZE*MTcxNTA4MzYwMy4xMS4xLjE3MTUwODM3MDMuMC4wLjEzNDE3MDUyMzc.*_fplc*aUNZZGR6M1Vpa2ljcXQ3RVolMkJVWEExGSTJLTk9ZSmZwVm9kY2VPWUpHSHA2ODFEcVFLb210d3RUcGFQWZjOVFaRHd6YzdINUo2SzhxZUZtTWNNcEdLTkNuRlBtMGVUWHNISGFrNWIoMFVmeUVWQTJBYnpobHpUNnIzYVhVT1ElMoQlMoQ.*_ga_TCT6BBKGN*MTcxNTA4MzYwMy4xMi4xLjE3MTUwODM3MDMuMC4wLjIwMDA4NjU4Mzc.

Mentimeter

¿Cómo creen que la capacidad de ser prosumidores puede cambiar nuestra forma de aprender y enseñar?

La capacidad de ser prosumidores cambia el aprendizaje al permitir a los estudiantes crear y consumir contenido, fomentando la colaboración y la personalización.

Tener presente que consumen y producen todo tipo de textos.

Puede cambiar nuestra forma de enseñar y aprender ya que podemos personalizar y contextualizar nuestras actividades aulicas

Buen dia si creo que puede cambiar la forma de enseñar y aprender

Con actividades innovadoras y fuera de lo tradición a través de juegos y utilizando estrategias tecnológicas

Para empiderarnos de los aprendizajes y que survan para nuestro desempeño laboral

Partiendo de los conocimientos previos y utilizando herramientas tecnologicas

Krolikowski Alejandra
41616756Capacitandonos e incorporando ñas tec nuevas

REPASAMOS

**BRECHAS
GENERACIONALES.**

**DE LO ANALÓGICO
A LO DIGITAL.**

INDUSTRIA 4.0

**BREVE HISTORIA DE LA
REV. INDUSTRIAL**

ALFABETIZACIÓN

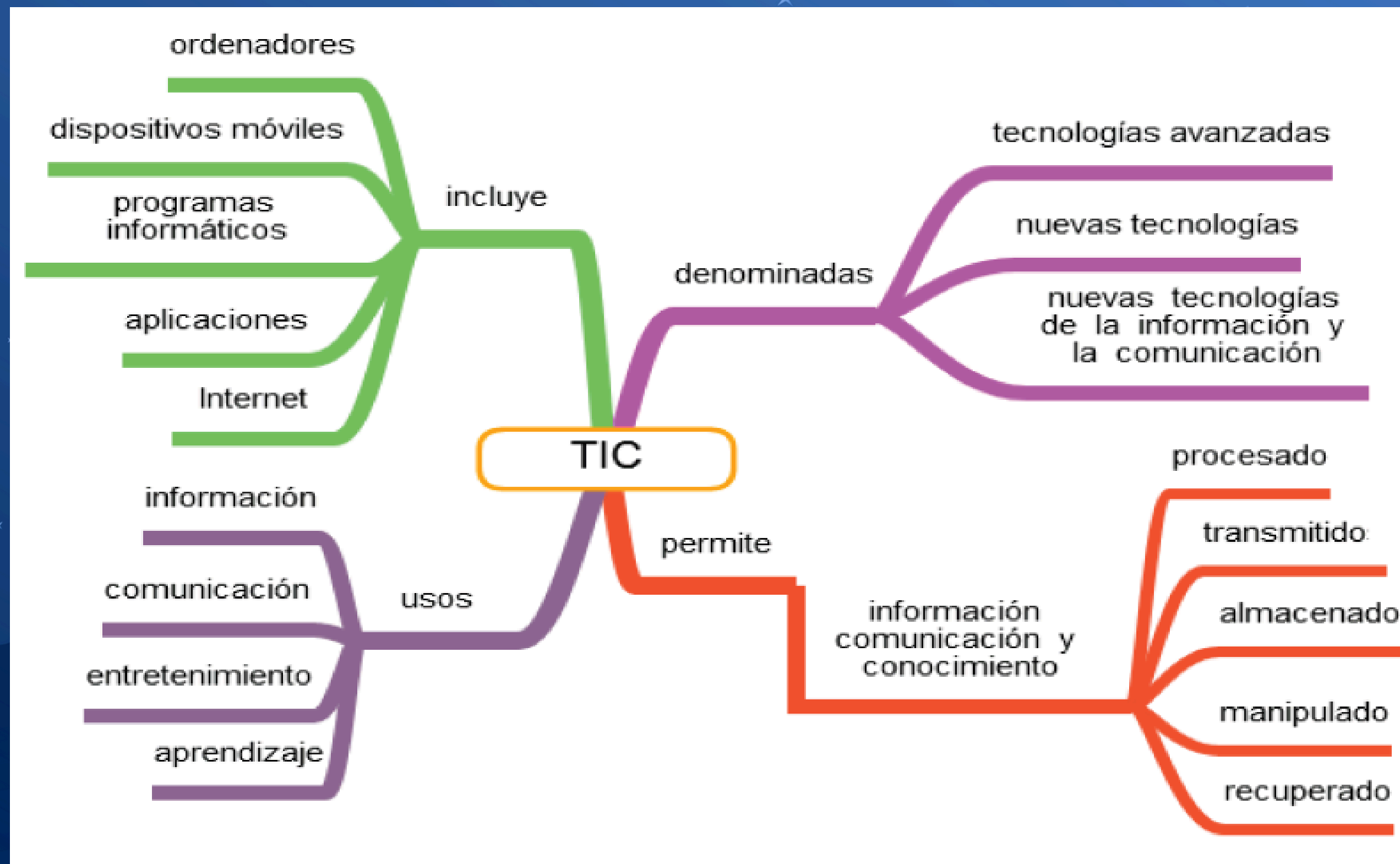




QUÉ SON LAS TIC Y PARA QUÉ SIRVEN



Conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permitan la compilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información, como por ejemplo voz, datos, texto, video e imágenes, entre otros.



FUNCIÓN DE LAS TIC



facilitar el acceso a la información fácil y rápida en cualquier formato

la inmediatez; pues la información tiene la capacidad de ser compartida

A causa de estas cualidades, las TIC se han posicionado como uno de los pilares básicos de la sociedad.



las TIC nos permiten



comunicarse,
informarse
interactuar
aprender

a través de múltiples
medios



la radio,
la televisión,
el teléfono,
la web y
las redes sociales

Las TIC evolucionan y
con ello su función.
Además de
comunicarse e
informarse, hoy
también permiten:



obtener, generar y compartir conocimiento e información
brindar nuevas formas y espacios para aprender,
resolver problemas
crear recursos digitales,

Alcanzando un protagonismo en el campo educativo; por esa razón su denominación
cambia por el de **Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento, TAC**, uniendo lo
tecnológico con lo pedagógico

LAS TIC EN EDUCACIÓN: DE LAS TIC A LAS TAC



La Agenda Educación 2030 estipulada por la UNESCO, los lineamientos para el presente decenio plantean en el ODS 4, el rol central de las tecnologías digitales para operar sobre



la gestión institucional
el currículo
las estrategias pedagógicas y de formación
el fortalecimiento de los aprendizajes
la evaluación entendida de manera integral y sistemática .

**OBJETIVOS
DE DESARROLLO
SOSTENIBLE**

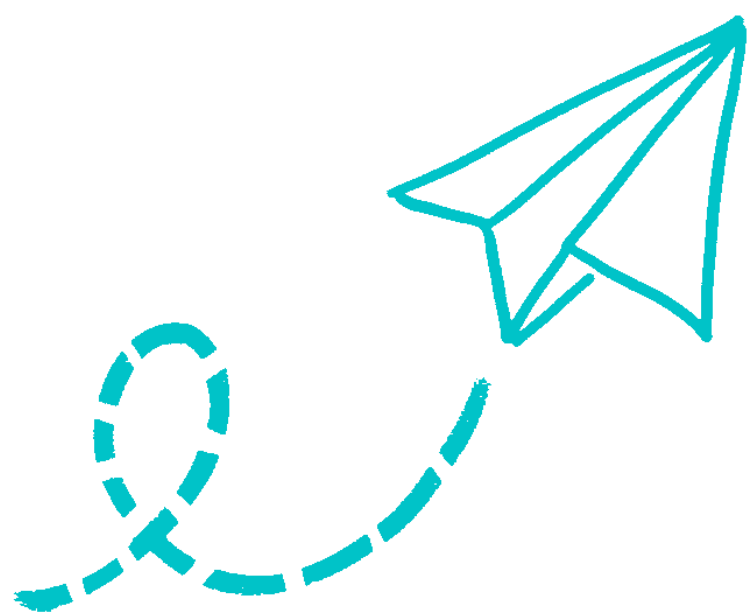




Competencia digital docente

Un docente con competencia digital es capaz de integrar la tecnología en la práctica docente de una forma innovadora. Innovadora porque la hibridación de pedagogía y tecnología y con el currículo escolar implica que se requiera de una mirada “diferente”, que genere cierta disrupción con los modos de hacer y trabajar tradicionales.

Para que los niños adquirieran las habilidades necesarias para ser competentes en el siglo XXI, los docentes también deben desarrollarlas.



Las competencias digitales docentes se refieren al conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que los profesores necesitan desarrollar para utilizar de manera efectiva las tecnologías digitales en su práctica educativa.

¿QUÉ SON LOS MARCOS DE REFERENCIA DE COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES?

Un marco de competencia digital docente es una estructura que define las competencias digitales que los docentes deben poseer en relación con el uso de la tecnología en el aula.

Proporcionar una referencia clara y estructurada sobre las competencias digitales que los docentes deben poseer.

Orientar el desarrollo profesional de los docentes al identificar las áreas que necesitan fortalecerse.

Servir como base para evaluar y proporcionar retroalimentación sobre las competencias digitales de los docentes de cara a la formulación de políticas públicas, planes educativos y actividades de aprendizaje.



ProFuturo

APRENDER Y EDUCAR
EN LA ERA DIGITAL:

MARCOS DE REFERENCIA

UN PROGRAMA DE

Telefónica
FUNDACIÓN

Escuela 2.0



Marco Competencial

Competencias
de Educación Digi

Plan Nacional Integral de Educación D



Colección de Marcos Pedagógicos PLANIED

Ministerio de Educación y
Presidencia de la Nación

PLANIED | Plan Nacional Integral
de Educación Digital

RECIE

REVISTA CARIBEÑA DE
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Volumen 4 • No. 2
Julio-diciembre 2020

ISSN (Impreso): 2636-2139
ISSN (en línea): 2636-2147
<https://www.recie.org>



INSTITUTO SUPERIOR
DE FORMACIÓN DOCENTE
SALOMÉ UREÑA
19700000



JRC SCIENCE FOR POLICY REPORT

European Framework for the
Digital Competence
of Educators

DoComplix

Christine Redder, Autor

Van Houtwille, 2018



2017

JRC
Science
Communication

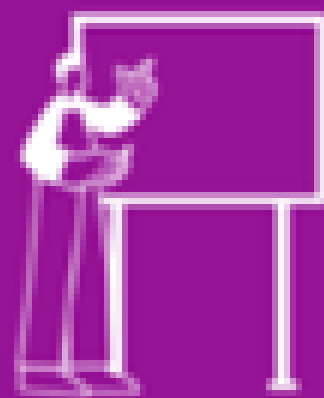
MARCO
CONCEPTUAL

ESCUELA CONECTADA

CiEB

CONSEJO DE REGULACIÓN DE
EDUCACIÓN FAMILIAR





PEDAGOGÍA

PRÁCTICA PEDAGÓGICA

EVALUACIÓN

PERSONALIZACIÓN

CURADURÍA Y CREACIÓN



CIUDADANÍA DIGITAL

USO RESPONSABLE

USO SEGURO

USO CRÍTICO

INCLUSIÓN



DESARROLLO PROFESIONAL

AUTODESARROLLO

AUTOEVALUACIÓN

COMPARTIR

COMUNICACIÓN



EXPOSICIÓN	Cuando no hay uso de las tecnologías en la práctica pedagógica o cuando el profesor requiere apoyo de terceros para utilizarlas . También cuando el uso es solamente personal . El profesor identifica las tecnologías como un instrumento, no como parte de la cultura digital.
FAMILIARIZACIÓN	El profesor empieza a conocer y a usar puntualmente las tecnologías en sus actividades. Identifica y percibe las tecnologías como un apoyo a su trabajo de enseñanza. El uso de tecnologías está centralizado en el profesor .
ADAPTACIÓN	Las tecnologías son usadas periódicamente y pueden estar integradas en la planificación de las actividades pedagógicas. El profesor identifica las tecnologías como recursos complementarios para la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje .
INTEGRACIÓN	El uso de las tecnologías es frecuente en la planificación de las actividades y en la interacción con los alumnos . El profesor trabaja con las tecnologías de forma integrada y contextualizada, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.
TRANSFORMACIÓN	El profesor usa las tecnologías de forma innovadora , comparte con los compañeros y realiza proyectos colaborativos más allá de la escuela, mostrándose digitalmente maduro. El profesor identifica las tecnologías como una herramienta de transformación social .





LAS TEP

Refieren a un conjunto de herramientas y metodologías que buscan mejorar la interacción, la colaboración y el pensamiento crítico de los usuarios.

Las TEP recogen una de las grandes posibilidades de la web 2.0. Es la de interactuar y crear contenido propio por los usuarios.

Fuente: Appf. C. (2021, June 23). ¿Qué son las TIC, TAC y TEP en la educación? APPF.es Cursos Homologados online.
<https://www.appf.edu.es/que-son-las-tic-tac-y-tep-en-la-educacion/>

PROSUMIDORES: Prosumers



Acuñado en 1980 por el futurólogo Alvin Toffler: Son aquellos usuarios que no solo consumen contenido, sino que también lo producen, especialmente en entornos digitales.



CONSUMIDOR + PRODUCTOR

01

Generación de opinión y sentido criterioso.

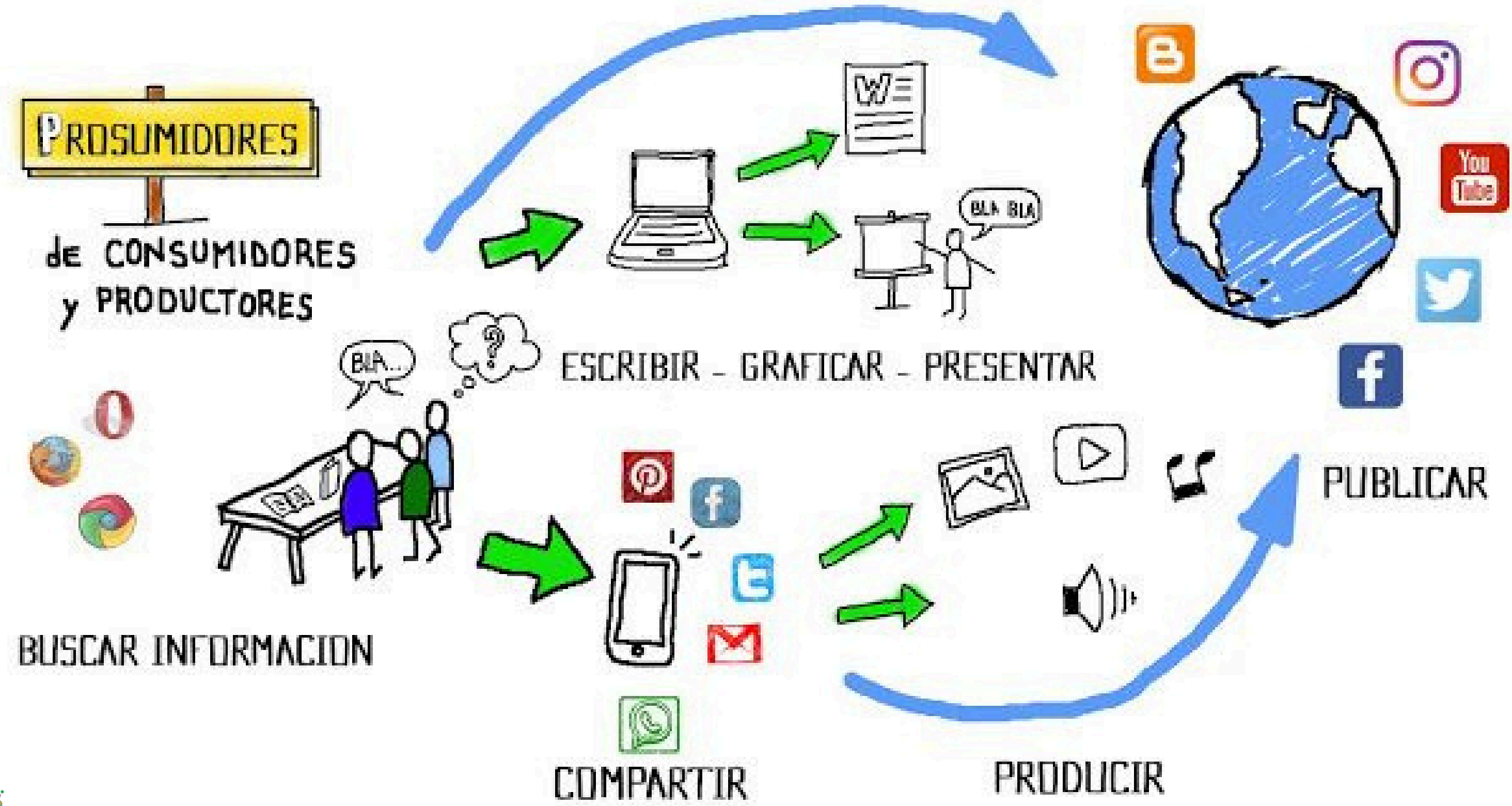
02

Fomentar la interacción social y el empoderamiento.

03

Aporte de ideas propias frente a las situaciones, casos o problemas que ofrecen herramientas digitales como foros, blogs, redes sociales, plataformas educativas, formación en entornos que promueven el autoaprendizaje.

Fuente:
<https://images.app.goo.gl/XVqzYaB4ct6ju236A>





Otra gran ventaja de las TEP es que permite las lluvias de ideas en un ambiente colaborativo y el desarrollo de proyectos conjuntos, incluso entre estudiantes y docentes de zonas alejadas.

También a la hora de presentar un proyecto, la posibilidad de hacerlo por conferencia online abre las posibilidades de llevar la información a zonas más alejadas.

Por otro lado, las TEP promueven el planeamiento, seguimiento y progreso en las tareas solicitadas, evitando la procrastinación y trabajando en habilidades como la autonomía, el trabajo en equipo y la responsabilidad.

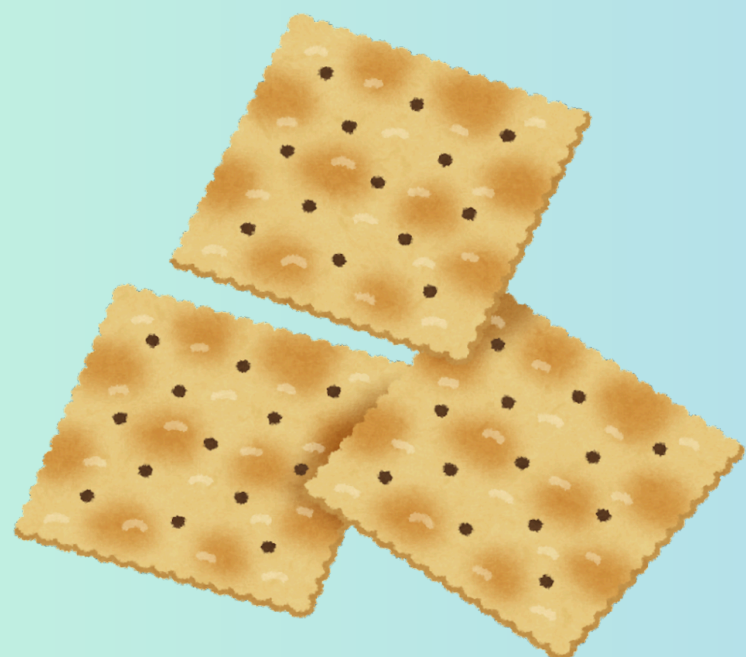
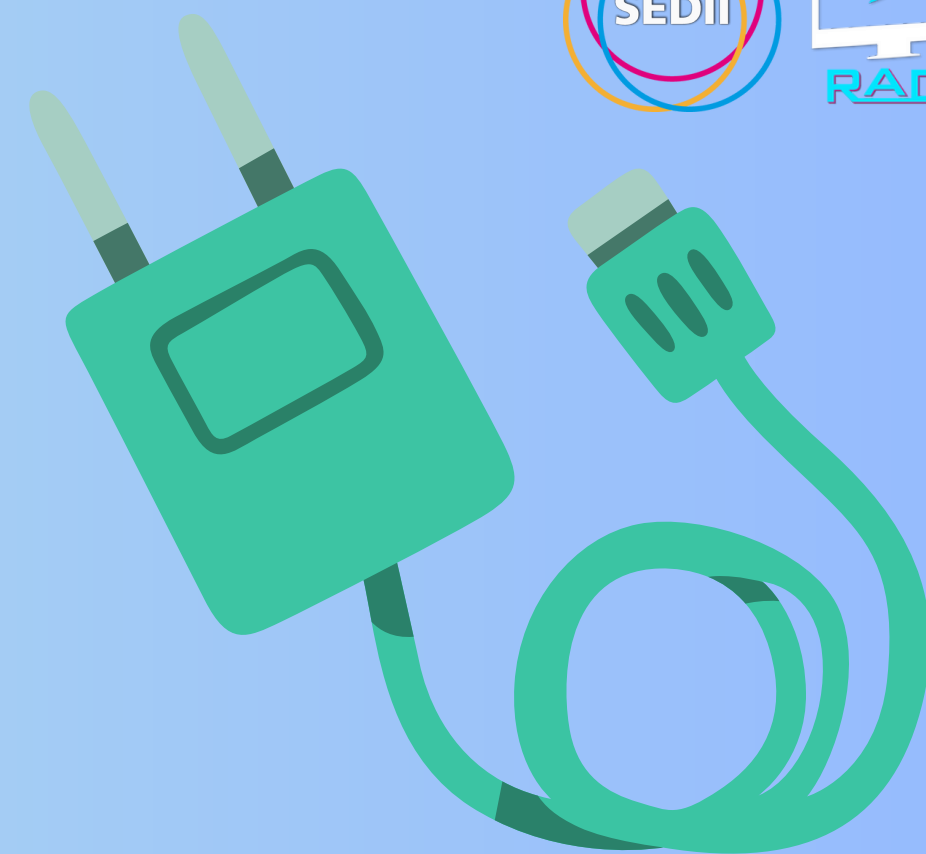


Ejemplos de TEP con y sin necesidad de internet continua en educación



Herramienta.	Necesidad de acceso a internet.	Enlace o acceso
Microsoft Office: Creatividad y Productividad en tus ideas.	NO	Word. Excel. Power Point.
Canva	Acceso con internet y una sección que te permite presentar y continuar utilizando recursos disponibles en una plataforma de edición abierta con internet.	https://www.canva.com/
Sketchbook	Aplicación de dibujo digital que puede ser utilizada sin conexión a internet para crear bocetos y dibujos.	https://www.sketchbook.com/
Google Site	SI. Crear un sitio web personal o profesional sin necesidad de conocimientos de programación.	https://sites.google.com/
Adobe Stock	SI. Servicio de imágenes, videos y activos creativos en forma gratuita y paga para su uso en proyectos creativos.	https://stock.adobe.com/ar/
REA	Recursos Educativos Abiertos (REA) para áreas donde el acceso a Internet es limitado o inexistente lo cual puede ser un desafío, pero existen diversas estrategias para hacerlo.	https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232986

RECREO



REPASAMOS

PROSUMIDORES

LAS TEP

MARCOS DE REFERENCIA
EN COMPETENCIAS
DIGITALES.

LAS TAC

LAS TIC



Primer Desempeño de la jornada.



padlet



[CLICK AQUÍ PARA
ACCEDER A LAS
INTERVENCIONES](#)



	TIC	TAC	TEP
Definición	Tecnologías de la información y la comunicación	Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento	Tecnologías del empoderamiento y la participación
Objetivo	Gestionar la información	Construir conocimiento	Compartir conocimiento
Característica	Conjunto de recursos necesarios para manipular la información	Conjunto de metodologías que apoyadas en la tecnología convierten al docente en un guía	Espacios virtuales comunes de trabajo
Importancia	Mejoran y agilizan la eficiencia de los procesos de comunicación	Permiten la atención de la diversidad y la inclusión	Facilitan la interacción entre personas
Herramientas	Hardware y software	Metodologías activas de aula	Entornos colaborativos de trabajo Redes sociales
Ejemplos	Ordenadores portátiles Pantalla digital Altavoces Dispositivos de almacenamiento	Tutoriales de clases Vídeos explicativos Traductores Juegos interactivos	<u>Blogger</u> Páginas webs Foro Yahoo! <u>Edmodo</u> Educamos

Checklist de cierre:



RUTA HACIA LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL.



BIENVENIDOS
ENCUENTRO 2..

TEMA:

MODELO TPACK Y SAMR



RUTA HACIA LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL.

MÓDULO 1

Fundamentos de la alfabetización digital.

01

ENCUENTRO 1: 6 de Mayo.
ENCUENTRO 2: 23 de Mayo.



EL EQUIPO



Facilitador Técnico.
Mediador en soluciones
informáticas.



Prof. de enseñanza
Primaria, Lic en Educación
Inclusiva y Efectiva.
Especialista en Educación
Primaria y TIC.



Licenciada en letra.s,
analista de sistemas,
doctoranda en ciencias
humanas y sociales (en
instancia de tesis.



Analista programador y
facilitador técnico en
nuevas tecnologías.



Facilitador Técnico.
Mediador en soluciones
logísticas.



Profesora en Ciencias de
la Educación y Lic. en
Educación Inclusiva y
Efectiva.



Prof. de Historia.
Licenciada en Aprendizaje
Inclusivo y Efectivo.
Tecnóloga Educativa.

CONTENIDOS VISTOS EN EL ENCUENTRO 1:



- **Introducción a la Alfabetización Digital.**
- **Industria 4.0.**
- **Brechas generacionales.**
- **Las TIC.**
- **Las TAC.**
- **Las TEP.**
- **Marcos de Referencia de las Competencias Digitales.**

RECOPILACIONES DEL PADLET:



A PARTIR DE ESTE MOMENTO INICIAMOS CON EL DESARROLLO DEL TEMA:



HOJA DE RUTA

FUNDAMENTOS
DE LA ALFABETIZACIÓN
DIGITAL

**LAS TIC, LAS
TAC Y LAS TEP.**

**INTERACCIÓN
EN MURAL:
PADLET.**

RECREO

RETROALIMENTACIÓN

**Muestra de
herramientas efectivas
para las TIC, las TAC, y
las TEP**

ASISTENCIA

CIERRE



modelo

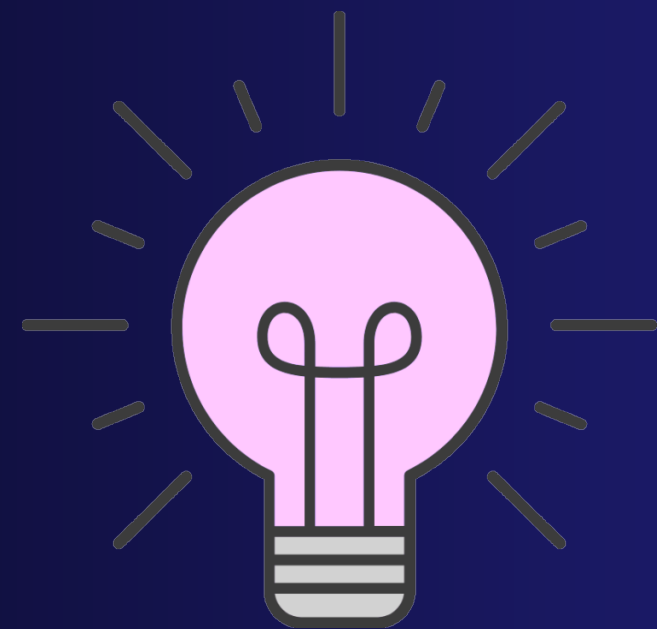
Tecnological

Pedagogical

And

Content

Knowledgment



Según el modelo **TPACK** los maestros disponen de *tres áreas de conocimiento*:

1. **Disciplinar o de contenidos (CK)** sobre los que imparten clase (matemáticas, inglés, lengua...)
2. **Pedagógico (PK)**: las distintas metodologías o formas de enseñar que aplican en el aula.
3. **Tecnológico (TK)**: los recursos y herramientas tecnológicas que utilizan para enseñar los distintos contenidos.

4. PCK o conocimiento pedagógico disciplinar



el docente interpreta la materia que va a impartir y encuentra diversas vías pedagógicas para enseñarla y adaptarla a través de distintos materiales, haciéndola accesible a la diversidad de sus alumnos.

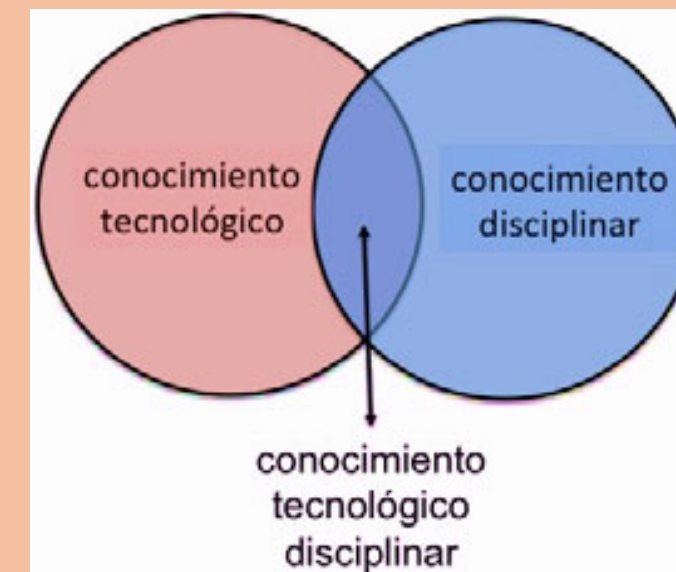
Al combinar entre sí los tres elementos del modelo se obtienen otros tres conocimientos específicos:

5. TPK o conocimiento tecnológico pedagógico:

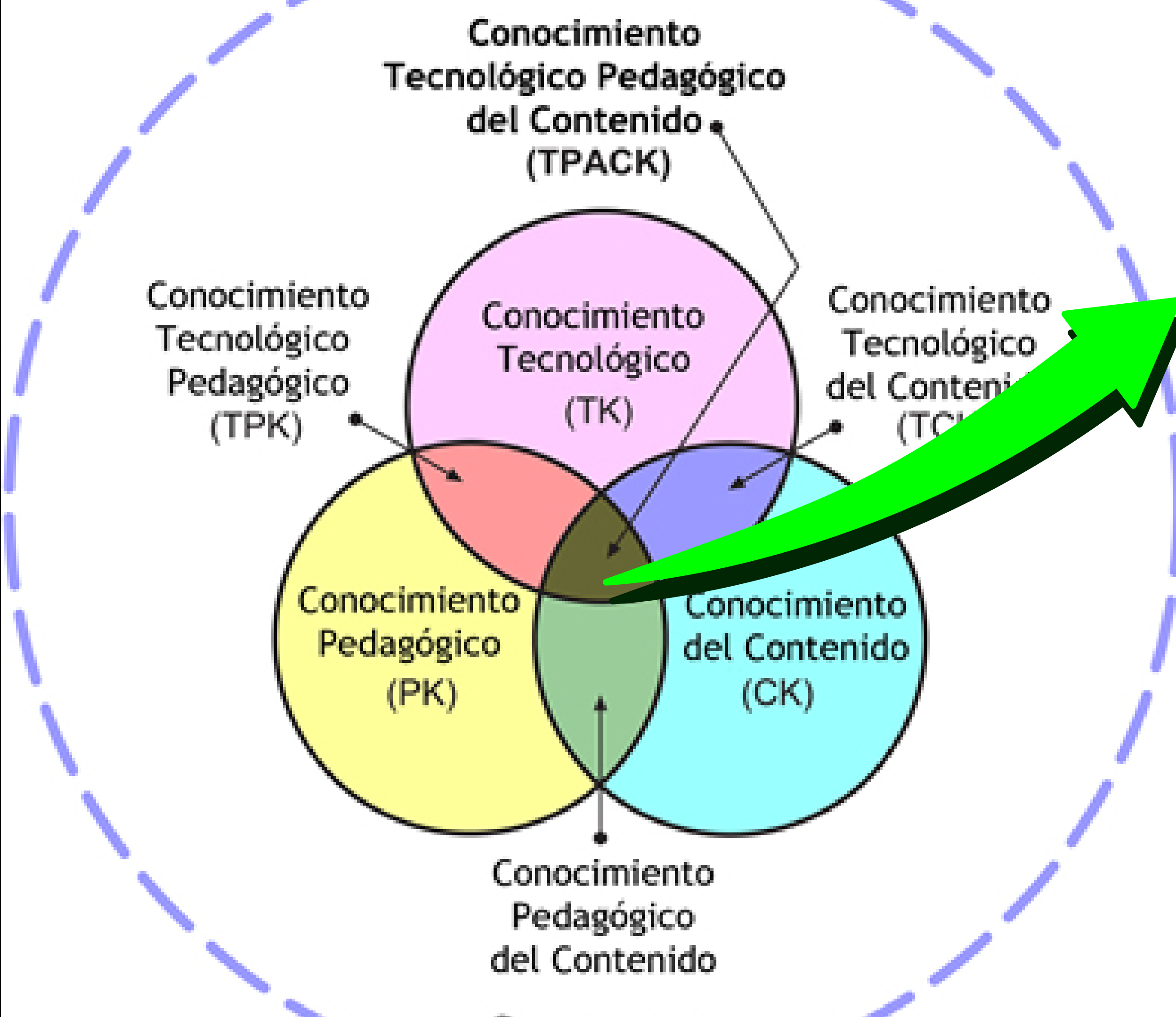


implica comprender cómo afecta el uso de determinadas herramientas al aprendizaje y saber si son las óptimas o no para determinados fines.

6. TCK o conocimiento tecnológico disciplinar:



al dominar la materia sobre la que imparten clase serán capaces de entender las necesidades tecnológicas específicas que son adecuadas para lograr su aprendizaje.



Estas tres relaciones bilaterales entre dos elementos conjugan **el conocimiento tecnológico pedagógico del contenido (7)**. El conocimiento profundo del contenido y la mejor forma de enseñarlo utilizando las herramientas tecnológicas más adecuadas para lograr los objetivos de aprendizaje.



CONOCIMIENTOS CURRICULARES

- ¿Cuál es el **tema o bloque de contenidos** seleccionado de acuerdo con el diseño curricular?
- ¿Qué **objetivos de aprendizaje** pretendemos alcanzar?
- ¿Qué **conocimientos previos** se tendrán en cuenta?



**CONOCIMIENTOS
PEDAGÓGICOS**

- ¿Qué tipos de **actividades** se propusieron?
- ¿Qué **rol** cumpliría el docente en la propuesta?
- ¿Qué **rol o roles** desempeñarían los alumnos?
- ¿Qué productos finales (**evidencias de aprendizaje**) espera obtener?
- ¿Qué **estrategias de evaluación** se plantearon?

CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO

- ¿Qué **necesidades pedagógicas** se establecieron para elegir los recursos tecnológicos?, ¿**para qué** se eligieron esos recursos?
- ¿Qué **búsqueda y selección de recursos** se hizo?, en otras palabras: ¿qué recursos se seleccionaron?
- ¿Cómo se **planeó la utilización de los recursos**?, esto es: ¿cómo se usarían los recursos?

VEAMOS CUÁNTO HEMOS ENTENDIDO HASTA AQUÍ:

Tap one to open

1

2

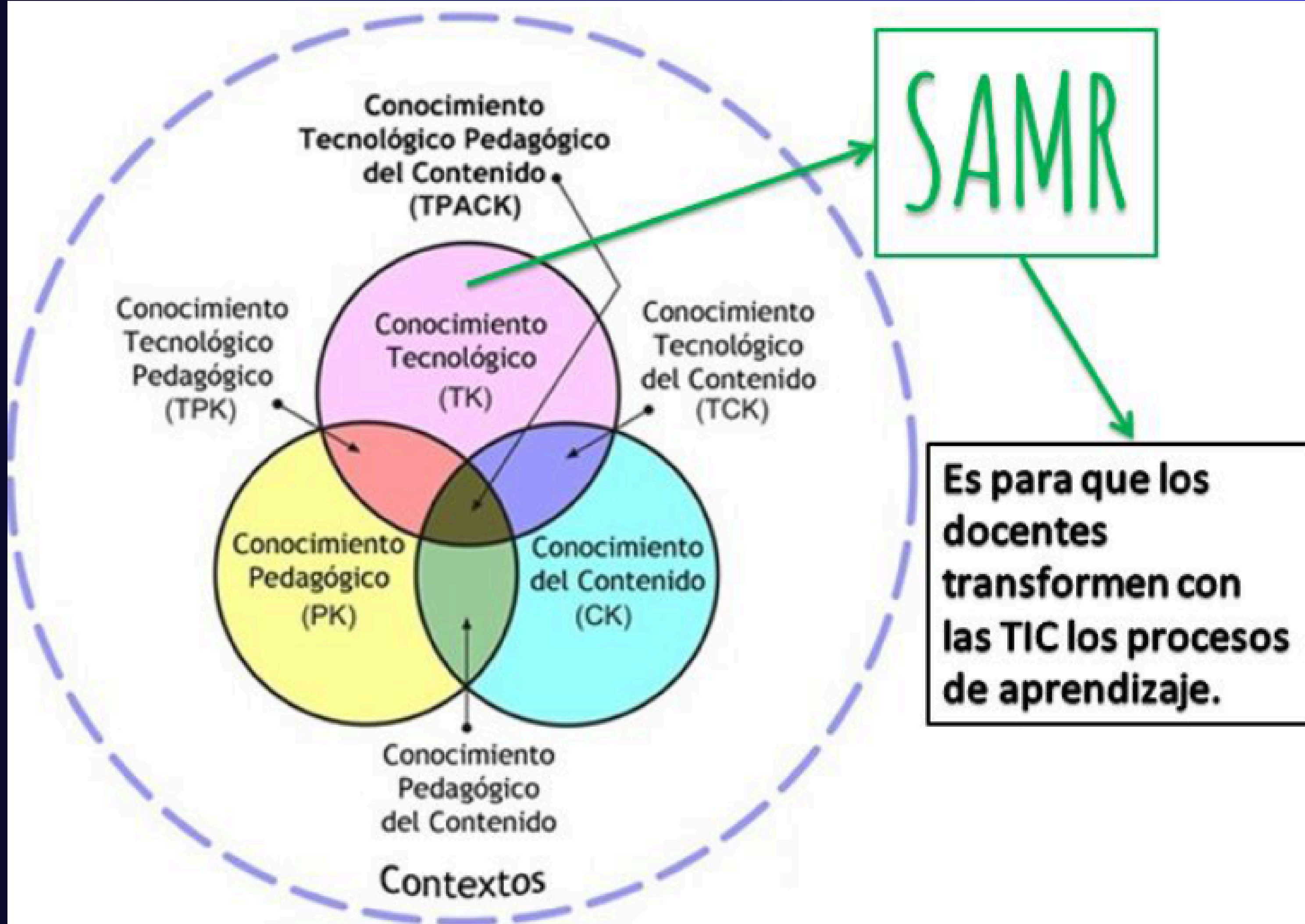
3

4

5

6





Conocimiento
Tecnológico Pedagógico
del Contenido
(TPACK)

Conocimiento
Tecnológico
Pedagógico
(TPK)

Conocimiento
Tecnológico
(TK)

Conocimiento
Tecnológico
del Contenido
(TCK)

Conocimiento
Pedagógico
(PK)

Conocimiento
del Contenido
(CK)

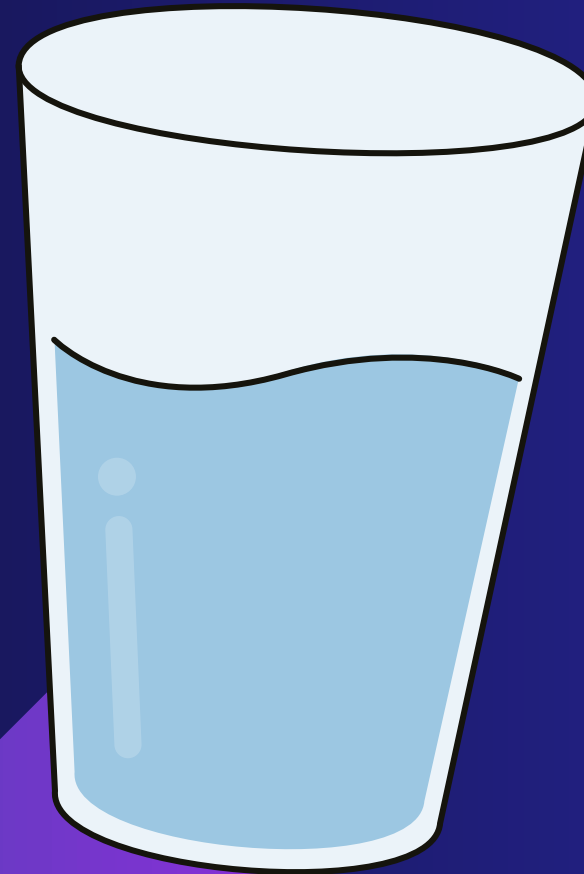
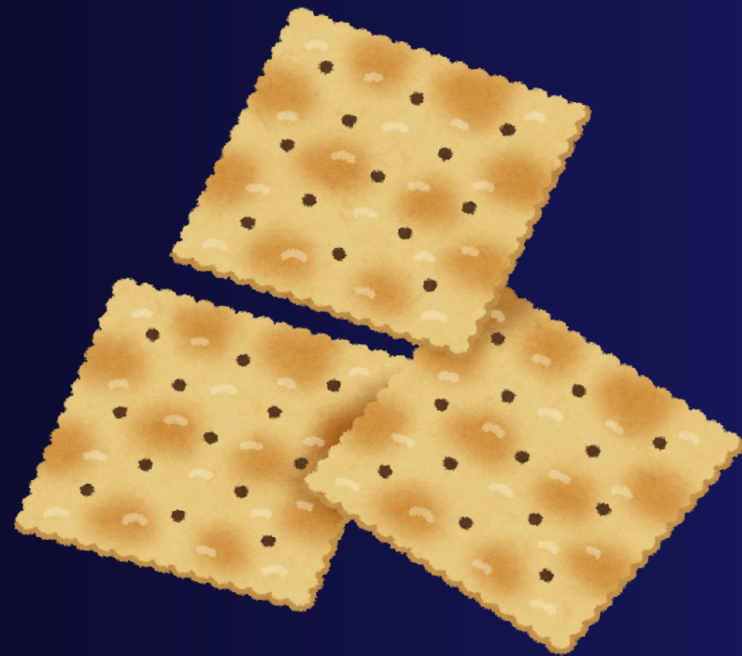
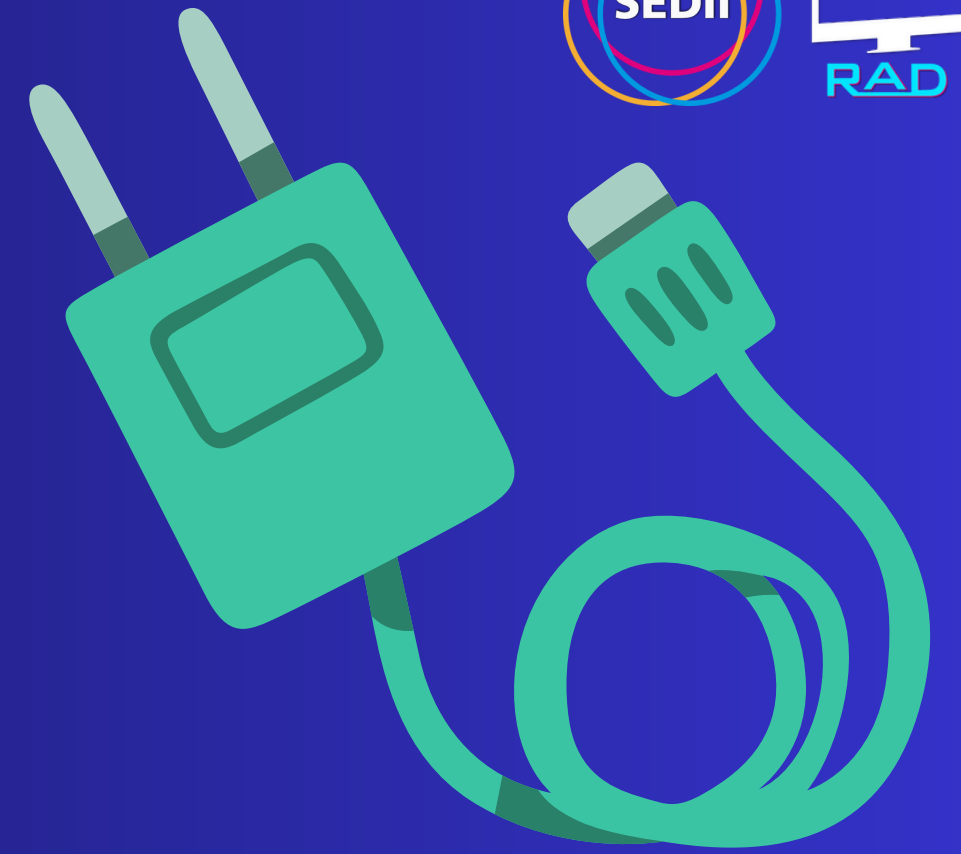
Conocimiento
Pedagógico
del Contenido

Contextos

SAMR

Es para que los
docentes
transformen con
las TIC los procesos
de aprendizaje.

RECREO

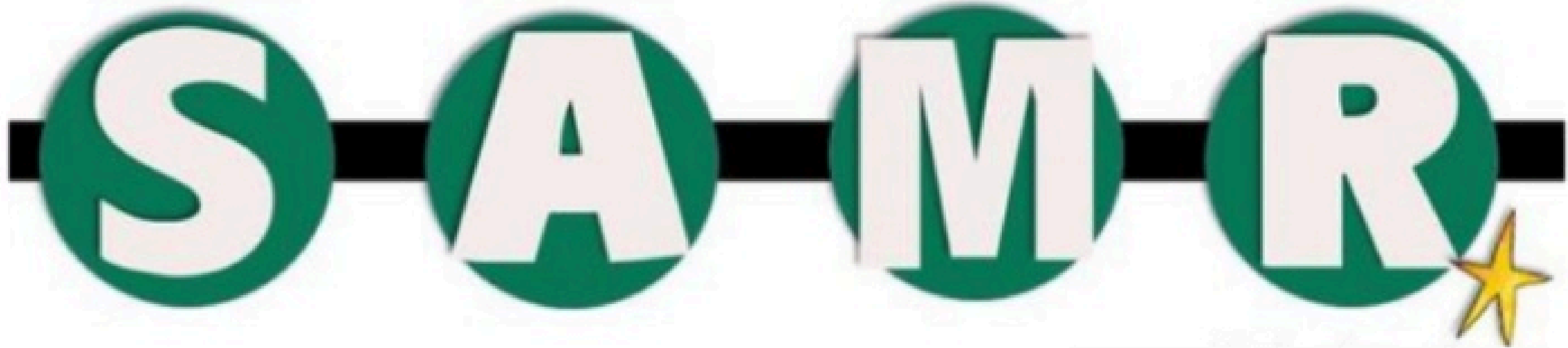


EL MODELO S.A.M.R:

- Substitution: **SUSTITUCIÓN**
- Augmentation: **AUMENTO/AMPLIFICACIÓN.**
- Modification: **MODIFICACIÓN.**
- Redefinition: **REDEFINICIÓN.**

El modelo de Sustitución, Aumento, Modificación, Redefinición (SAMR) desarrollado por Puentedura (2006), consiste en un conjunto jerárquico de 4 niveles que permite evaluar la forma en que las tecnologías son usadas por los docentes y estudiantes en las clases.





Sustitución
sin cambio
estructural

Sustitución
con mejora
estructural

Se produce un
rediseño de la
tarea con claras
mejoras

Se crean nuevos
contextos y
oportunidades



Definición

Ejemplo

Sustitución

La sustitución es el primer paso para redefinir su aula. Durante esta fase, la tecnología en el aula actúa como un sustituto directo de la herramienta, pero la lección no tiene un cambio funcional.

Un docente dirige a los estudiantes a usar Google Earth para localizar un lugar, en lugar de usar un atlas.

Aumento

El aumento es el segundo paso para mejorar digitalmente su aula. En esta fase, la tecnología en el aula actúa como un sustituto directo de la herramienta, y hay algunas mejoras funcionales en la lección.

El docente les indica que usen Google para medir la distancia entre dos lugares en un mapa, en lugar de usar calibradores o simplemente estimar usando la escala.

Modificación

La modificación de pasos para transformar su lección. La modificación se produce cuando la tecnología del aula permite un rediseño significativo del proyecto o pregunta en la dirección.

Se le daría instrucciones a la clase para que use las capas de Google Earth para buscar ubicaciones en un mapa.

Redefinición

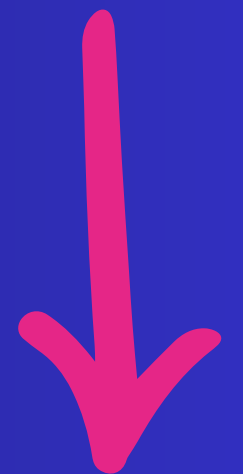
Durante la fase de redefinición, el objetivo final, la tecnología en el aula permite la creación de nuevas tomas y proyectos que se consideraron absolutamente inconcebibles dentro de una lección tradicional.

Un docente tiene estudiantes que usan Google Earth para crear visitas guiadas narradas de una ubicación, que pueden compartir en línea con otros estudiantes.

“La tecnología es una herramienta facilitadora, nunca puede ser un sustituto de la pedagogía”

TECNOLOGÍA= Es únicamente una herramienta que sirve para potenciar la pedagogía del maestro.

No es útil si no se aplica de una manera significativa y con una preparación previa.



PEDAGOGÍA= Se centra en los métodos y prácticas, en el arte y la vocación de cómo enseñar.



JUNTAS SE POTENCIAN

¿Podría retirar estas nuevas herramientas tecnológicas de mi clase y seguiría siendo todo igual?



¿En qué momento de mi clase o planificación aplico el Modelo SAMR?

La aplicación del modelo SAMR en el aula se enfoca en la etapa de planificación de las unidades o clase. Cuando estamos planificando la incorporación de cierta tecnología a una clase tenemos que plantearnos las siguientes preguntas claves para valorar la eficacia de esta herramienta en el aula:

1. ¿Cómo esta herramienta me está ayudando a potenciar el aprendizaje de mis estudiantes?

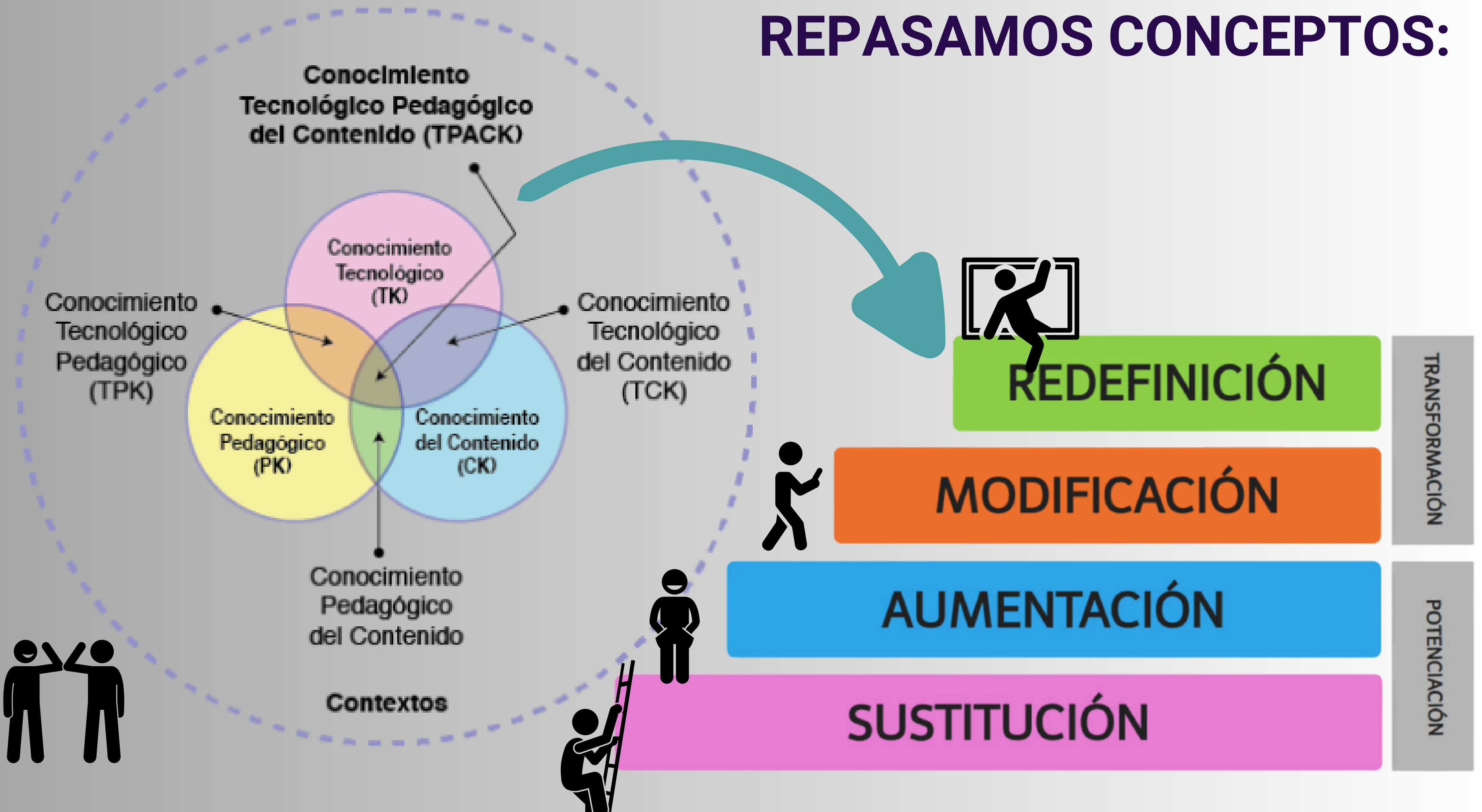


Hay mas preguntas: toma nota...



- **2. ¿Cómo esta herramienta específica mejorará la comprensión de los conceptos claves?**
- **3. ¿Facilitará la colaboración entre los estudiantes?**
- **4. ¿Se alinea realmente a los objetivos de la clase?**

REPASAMOS CONCEPTOS:



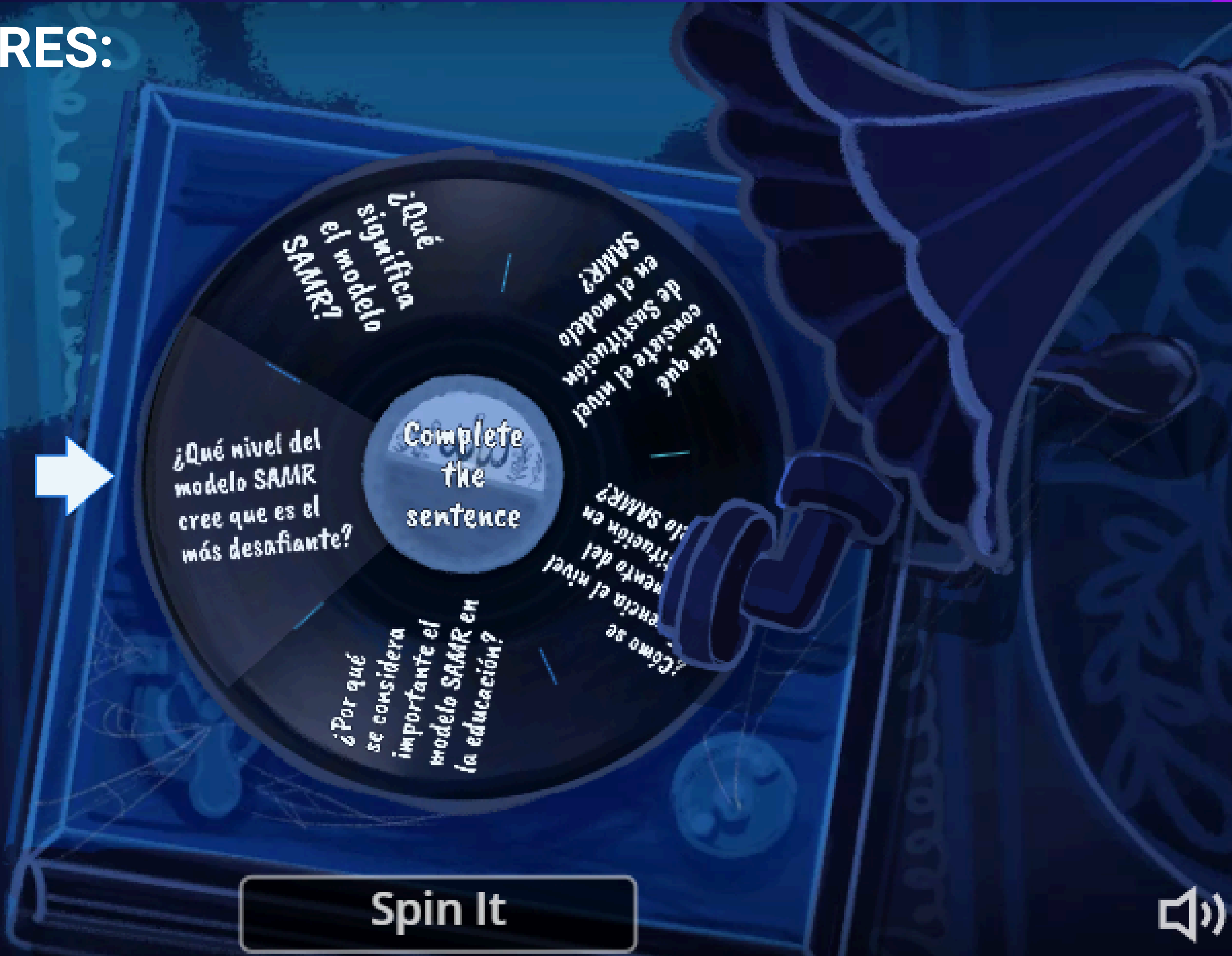
REPASAMOS SABERES:



Wordwall



+



Spin It

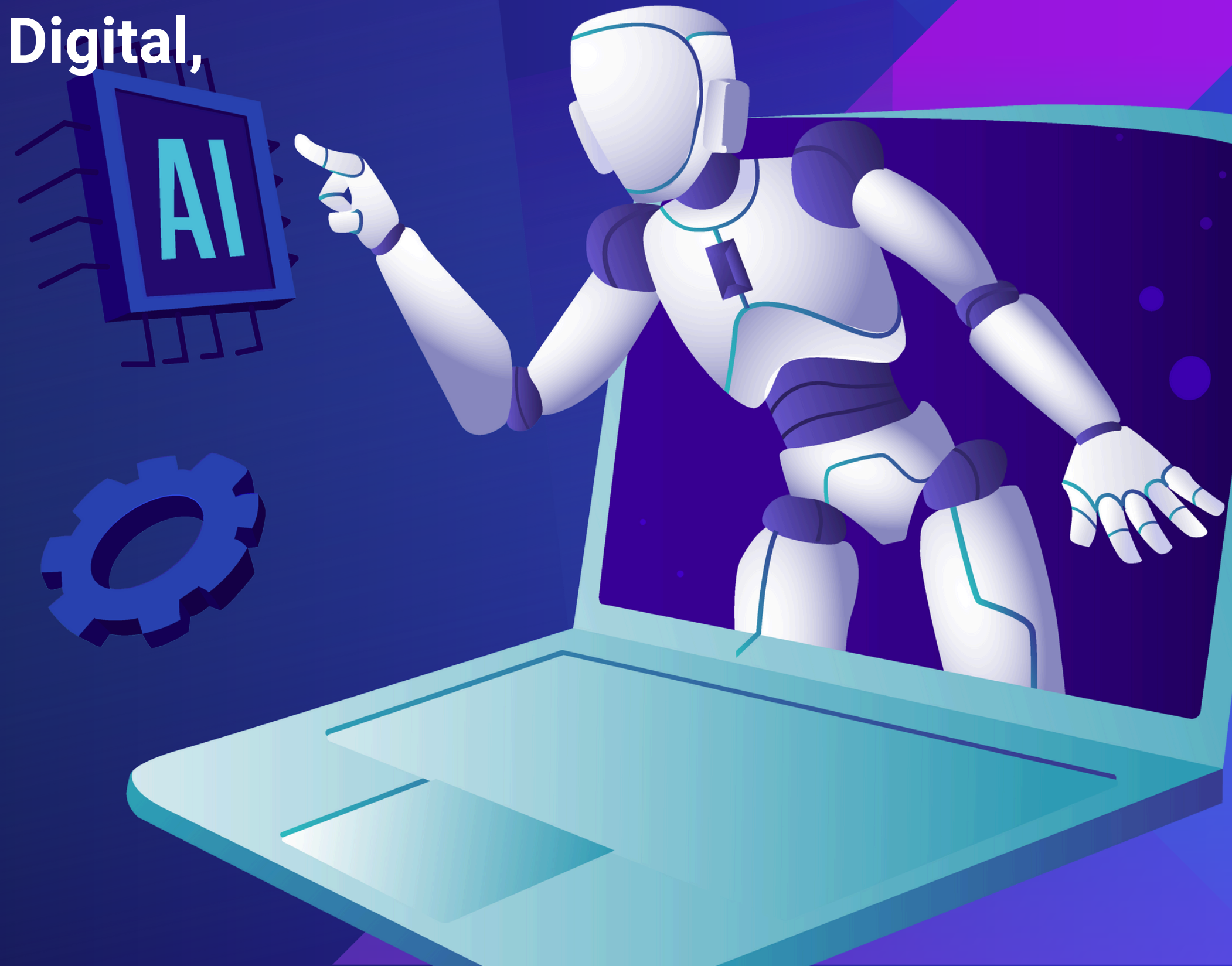


Y por si esto fuera poco, nos tenemos que preguntar...

¿Qué lugar ocupa la Inteligencia Artificial en toda esta sopa de Alfabetización Digital, Modelo TPACK y SAMR?

QUÉ INTERESANTE


CUÉNTAME MÁS





La Inteligencia Artificial hoy es importante para la educación porque ofrece herramientas avanzadas que pueden contribuir con la personalización del aprendizaje, la eficiencia y la inclusión, incluso si no se aplican directamente en el aula.



- 
- **Plataformas de Aprendizaje Adaptativo.**
 - **Asistentes de Escritura Basados en IA.**
 - **Evaluación Automatizada y Retroalimentación.**
 - **Tutores Virtuales.**
 - **Simulaciones y Laboratorios Virtuales.**
 - **Análisis de Sentimiento y Participación.**

PRÓXIMOS ENCUENTROS VIRTUALES

MÓDULO 2



Herramientas básicas para la enseñanza

02

Encuentro 3 Word: 5 de Junio.
Encuentro 4 PPT: 13 de Junio.
Encuentro 5 PPT: 3 de Julio.
Encuentro 6 Excel: 7 de Agosto.



BLOG EN PADLET



sediimisiones.edu.ar

GRACIAS

